



KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11)Publication number: 1020030066940 A
 (43)Date of publication of application:
 14.08.2003

(21)Application number: 1020020006705

(71)Applicant:

BIZMODELINE CO., LTD.

(22)Date of filing: 06.02.2002

(72)Inventor:

HONG, JONG CHEOL
KIM, JAE HYEONG
KIM, JI HAN
YOUN, JONG MIN

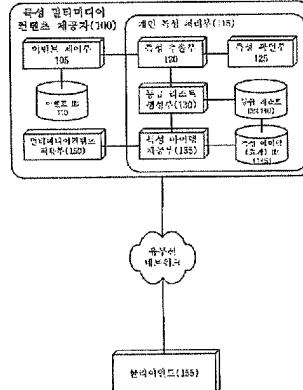
(51)Int. Cl

G06F 17 /00

(54) METHOD AND SYSTEM FOR OFFERING MULTIMEDIA CONTENTS APPLYING PERSONAL CHARACTERISTIC

(57) Abstract:

PURPOSE: A method and a system for offering the multimedia contents applying a personal characteristic are provided to make other clients know the client having the multimedia contents by extracting the characteristic information through an event to reflect the characteristic of the client, and offering the multimedia contents differentiated by a level to the client. CONSTITUTION: An event controller(105) offers the event to the client(155) connected through the wire/wireless Internet, and connects the client with a personal characteristic processor(115). An event database(110) includes the information for the event. The personal characteristic processor(115) analyzes the personal characteristic information obtained through the event, and comprises a characteristic extracting part(120), a characteristic confirming part(125), a level list generator(130), a characteristic item providing part(135), a level list database(140), a characteristic item database(145). A multimedia contents applying part(150) applies the multimedia contents to the client(155) by matching the characteristic item with the multimedia contents of the client(155).



copyright KIPO 2003

Legal Status

Date of request for an examination (00000000)

Notification date of refusal decision (00000000)

Final disposal of an application (application)

Date of final disposal of an application (00000000)

Patent registration number ()

Date of registration (00000000)

Number of opposition against the grant of a patent ()

Date of opposition against the grant of a patent (00000000)

Number of trial against decision to refuse ()

Date of requesting trial against decision to refuse ()

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. G06F 17/00	(11) 공개번호 (43) 공개일자	특2003-0066940 2003년08월14일
(21) 출원번호 10-2002-0006705		
(22) 출원일자 2002년02월06일		
(71) 출원인 주식회사 비즈모델라인 대한민국 135-080 서울특별시 강남구 역삼동 830-67 타호비즈니스센터		
(72) 발명자 김재형 대한민국 110-803 서울특별시 종로구 구기동 40동 익빌라 4-203 김지한 대한민국 137-769 서울특별시 서초구 반포동 60-4 이도아파트 307-701 홍종철 대한민국 151-014 서울특별시 관악구 신림 4동 466-39 윤종민 대한민국 405-223 인천광역시 남동구 월 3동 1121-18		
(77) 심사청구 없음		
(54) 출원명 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 방법 및 시스템		

요약

본 발명은 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠(개인 아바타 포함) 제공 방법 및 시스템에 관한 것으로써, 유·무선 네트워크를 통해 접속한 클라이언트에게 개인 특성이 반영되는 이벤트(노래, 퀴즈, 게임 등)를 제공하는 단계와, 상기 이벤트를 통해 개인적 특성 정보를 추출하는 단계와, 추출된 특성 정보를 참조하여 등급별 리스트 그룹을 작성하는 단계와, 상기 등급에 따른 차별화된 멀티미디어 컨텐츠(또는 멀티미디어 컨텐츠 아이템 등)를 제공하는 단계를 포함한다.

대표도

도1

색인어

개인 특성, 멀티미디어 컨텐츠

명세서**도면의 간단한 설명**

도1은 유·무선 네트워크를 통해 본 발명이 구현하고자 하는 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자에 대한 간단한 볼록도이다.

도2는 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자가 해당 이벤트에 참여하는 클라이언트의 특성을 파악하여 적절한 아이템 및 특성 효과를 적용한 멀티미디어 컨텐츠를 제공하는 과정에 대한 간단한 흐름도이다.

도3은 노래 이벤트를 통해 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자가 클라이언트의 특성을 파악하고, 그에 따른 아이템을 제공하는 간단한 실례 시도이다.

도4는 클라이언트가 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자에 접속하고, 상기 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자가 실시하는 노래 이벤트를 통해 상기 클라이언트에게 특성 아이템이 제공되는 간단한 흐름도이다.

<도면의 주요부분에 대한 설명>

- 100 : 특성 멀티미디어 제공자 105: 이벤트 제어부
- 110 : 이벤트 데이터 베이스 115 : 개인 특성 처리부
- 120 : 특성 추출부 125 : 특성 확인부
- 130 : 등급 리스트 생성부 135 : 특성 아이템 제공부
- 140 : 등급 리스트 데이터 베이스
- 145 : 특성 아이템(효과) 데이터 베이스
- 150 : 멀티미디어 컨텐츠 적용부 155 : 클라이언트

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠(개인 아바타 포함) 제공 방법 및 시스템에 관한 것으로써, 유·무선 네트워크를 통해 접속한 클라이언트에게 개인 특성이 반영이 가능한 노래, 퀴즈, 게임 등의 이벤트를 제공하여, 상기 이벤트를 통해 개인적 특성 정보를 추출하고, 추출된 해당 클라이언트의 특성 정보를 참조하여 등급별 리스트 그룹을 작성하여, 상기 등급에 따른 차별화된 멀티미디어 컨텐츠(또는 멀티미디어 컨텐츠 아이템 등)를 제공함으로써, 타 클라이언트들이 상기 멀티미디어 컨텐츠를 소유한 클라이언트의 개인적 특성을 인지할 수 있도록 하는 방법 및 시스템에 관한 것이다.

인터넷을 통한 가상사회(Virtual Community)에서 자신의 분신을 의미하는 시각적 이미지로써, 채팅, 온라인 게임, 사이버 쇼핑몰, 가상교육 등에서 활용되고 있는 멀티미디어 컨텐츠는 초기에 대부분의 게임이나 채팅 서비스 등에서는 주로 몇 가지의 캐릭터를 조합하거나 이미 완성되어 있는 멀티미디어 컨텐츠를 제공하기도 하였는데, 일반적으로 사용자가 멀티미디어 컨텐츠를 제공하는 웹사이트에서 기 제작된 멀티미디어 컨텐츠 중에서 본인의 취향이나 개성을 표현할 만한 멀티미디어 컨텐츠를 선택하여 사용하도록 하였다. 최근에는 그래픽 기술 등의 발전으로 멀티미디어 컨텐츠를 구성하는 각 아이템(눈, 코, 입, 헤어스타일, 복장 등)을 상당수 제공함으로써, 아이템의 조합 가능한 경우의 수가 무한할 정도로 늘어나 클라이언트들이 보다 더 다양하고 차별화된 멀티미디어 컨텐츠를 만들어 사용할 수 있게 되었고, 클라이언트가 자신만의 개성있고 고유한 멀티미디어 컨텐츠를 만들기 위해 본인의 이미지를 사용하는 것도 가능하게 되었다.

그러나, 상술하였듯이 본인이 선택한 멀티미디어 컨텐츠 또는 본인이 구입한 아이템에 의해 꾸며진 멀티미디어 컨텐츠 등으로는 해당 클라이언트의 개인적 특성이나 성향을 나타내기 어렵다는 단점이 있다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

상기와 같은 문제점들을 보완하기 위한 본 발명의 목적은 유·무선 네트워크를 통해 접속한 클라이언트에게 개인 특성이 반영이 가능한 노래, 퀴즈, 게임 등의 이벤트를 제공하여, 상기 이벤트를 통해 개인적 특성 정보를 추출하고, 추출된 해당 클라이언트의 특성 정보를 참조하여 등급별 리스트 그룹을 작성하여, 상기 등급에 따른 차별화된 멀티미디어 컨텐츠(또는 멀티미디어 컨텐츠 아이템 등)를 제공함으로써, 타 클라이언트들이 상기 멀티미디어 컨텐츠(개인 아바타 포함)를 소유한 클라이언트의 개인적 특성을 인지할 수 있도록 하는 방법 및 시스템을 제공함에 있다.

발명의 구성 및 작용

본 발명은 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠(개인 아바타 포함) 제공 방법 및 시스템에 관한 것으로써, 유·무선 네트워크를 통해 접속한 클라이언트에게 개인 특성이 반영되는 이벤트(노래, 퀴즈, 게임 등)를 제공하는 단계와, 상기 이벤트를 통해 개인적 특성 정보를 추출하는 단계와, 추출된 특성 정보를 참조하여 등급별 리스트 그룹을 작성하는 단계와, 상기 등급에 따른 차별화된 멀티미디어 컨텐츠(또는 멀티미디어 컨텐츠 아이템 등)를 제공하는 단계를 포함한다.

본 발명의 네트워크 구성은 클라이언트에게 특성화된 멀티미디어 컨텐츠(개인 아바타 포함)를 제공하는 특정 멀티미디어 컨텐츠 제공자와, 상기 특정 멀티미디어 컨텐츠 제공자에 유·무선 인터넷을 통해 접속하여 특정 이벤트를 통해 본인의 멀티미디어 컨텐츠를 특성화시키는 적어도 하나 이상의 클라이언트로 구성되는 것을 특징으로 하며, 상기 특정 이벤트란, 해당 클라이언트의 멀티미디어 컨텐츠를 특성화된 멀티미디어 컨텐츠로 변화시키기 위해서 클라이언트의 특성을 평가하는 역할을 하며, 구체적으로는 노래, 퀴즈, 게임 등이 가능하며, 이에 한정하지 않고 개인별 특성을 구별 또는 차별시킬 수 있는 다양한 것들이 가능함을 밝힌다.

또한, 상기 특정 멀티미디어 컨텐츠 제공자는 상기 이벤트 등을 통해 클라이언트의 특성을 파악하고 해당 클라이언트에게 적절한 평가(등급)를 하여, 그에 해당하는 멀티미디어 컨텐츠 아이템 또는 일반적인 멀티미디어 컨텐츠와 구별 가능한 효과 등을 부여하게 된다. 상기 아이템 또는 효과 등이 적용된 클라이언트 멀티미디어 컨텐츠는 상기 특정 멀티미디어 컨텐츠 제공자로부터 공식적인 그리고, 타 클라이언트가 상기 멀티미디어 컨텐츠를 보고 해당 클라이언트의 특성이 어떤지를 인지할 수 있게 하는 역할을 수행한다.

이하, 본 발명의 바람직한 실시 예에 대하여 첨부도면을 참조하여 상세히 설명한다. 우선 각 도면의 구성요소들에 대해 참조부호를 부가함에 있어서, 동일한 구성요소들에 대해서는 비록 다른 도면상에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호로 표기되었음에 유의하여야 한다. 또한, 하기의 설명에서는 본 발명의 실시 예를 설명하기 위하여 구체적인 구성소자 등과 같은 많은 특정사항들이 도시되어 있는데, 이는 본 발명의 보다 전반적인 이해를 돋기 위해서 제공된 것일 뿐 이러한 특정 사항들 없이도 본 발명이 실시될 수 있음을 이 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게는 자명하다 할 것이다. 그리고, 본 발명을 설명함에 있어서, 관련된 공지 기능 혹은 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다.

또한, 본 발명에 보다 더 충실하도록 하기 위해서, 본 발명의 취지를 벗어나지 않는 범위 내에서 당업자 수준의 변경이나 변형이 있을 수 있음을 명기하는 바이다.

도1은 유·무선 네트워크를 통해 본 발명이 구현하고자 하는 특정 멀티미디어 컨텐츠 제공자에(100) 대한 간단한 블록도이다.

특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)는 특정 이벤트를 주관하며 이를 통해 클라이언트(155)의 특성을 파악하여, 그에 해당하는 적절한 특성 아이템 또는 특성 효과를 상기 클라이언트(155)의 멀티미디어 컨텐츠에 적용하는 역할을 하며, 그 구성은 다음과 같다.

이벤트 제어부(105)는 유·무선 인터넷을 통해 접속한 클라이언트(155)에게 해당 이벤트를 제공하며 클라이언트(155)와 하기 기술할 개인 특성 처리부(115)를 연결해주는 인터페이스 역할을 한다. 상기 이벤트는 노래, 퀴즈, 게임 등 다양할 수 있으며, 클라이언트(155)가 상기 이벤트에 참여함으로써 특정 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)는 클라이언트(155)의 특성을 파악할 수 있게된다.

이벤트 데이터 베이스(110)는 이벤트 제어부(105)를 통해 제공되는 해당 이벤트에 대한 정보를 포함하고 있으며, 클라이언트(155)에게 효과적인 이벤트를 제공하기 위해 해당 정보들을 지원하는 역할을 한다.

개인 특성 처리부(115)는 유·무선을 통해 접속한 클라이언트(155)로부터 이벤트를 통해 개인 특성 정보를 획득하여 분석하는 역할을 하며 보다 구체적으로 특성 추출부(120), 특성 확인부(125), 등급 리스트 생성부(130), 특성 아이템 제공부(135)와 등급 리스트 데이터 베이스(140), 특성 아이템(효과) 데이터 베이스(145)로 구성되어 있다.

특성 추출부(120)는 이벤트 제어부(105)를 통해 해당 이벤트에 참여하는 클라이언트(155)의 특성 데이터를 획득하는 역할을 하며, 획득한 데이터를 특성 확인부(125)에 전송하는 기능을 한다. 상기 특성 데이터는 클라이언트(155)의 이벤트 참여에 의해 발생하며, 이벤트의 종류에 따라 각기 다른 특성 데이터가 존재 가능하다.

특성 확인부(125)는 상기 특성 추출부(120)를 통해 추출된 클라이언트(155) 특성 데이터를 수신하여 분석 및 평가하는 기능을 한다. 예를 들어, 클라이언트(155)에게 노래 이벤트를 제공하였을 때, 해당 노래에 대한 기본적인 박자, 음정, 성량 등의 데이터를 참조하여 유·무선 인터넷을 통해 상기 이벤트에 참여하는 클라이언트(155)로부터 획득한 특성 데이터(음성 데이터)를 분석 및 평가하여 그 결과를 등급 리스트 생성부(130)로 전송하는 기능을 구비한다.

등급 리스트 생성부(130)는 특성 확인부(125)를 통해 확인된 해당 클라이언트(155)의 특성 정보를 참조하여 적절한 특성 아이템 및 특성 효과를 부여하기 위한 등급을 책정하는 기능을 한다. 상기 등급은 일정 순위 안에 포함되는 개인별, 그룹별 또는 이벤트별로 가능하며, 클라이언트(155)의 해당 이벤트 참여 빈도수나 성적 등에 따라 변동이 가능할 수 있다.

특성 아이템 제공부(135)는 상기 등급 리스트 생성부(130)를 통해서 선정된 해당 클라이언트(155)의 등급을 확인하여 특성 아이템 또는 특성 효과가 부여될 만한 클라이언트(155)인지를 파악하여 적절한 아이템 또는 특성 효과를 선택하는 기능을 한다.

등급 리스트 데이터 베이스(140)는 등급 리스트 생성부(130)를 통해 작성된 클라이언트(155)들의 등급 데이터를 저장하고 있으며, 특성 아이템 데이터 베이스(145)와 연계하여 데이터를 공유한다. 등급 리스트 데이터에는 클라이언트(155)의 기본적인 회원정보 등도 포함이 가능하다.

특성 아이템(효과) 데이터 베이스(145)는 클라이언트(155)에게 제공되는 특성 아이템 또는 특성 효과 데이터가 저장되어 있는 데이터 베이스이다. 상기 특성 아이템은 해당 이벤트를 통해 확인된 클라이언트(155)의 특성을 반영할 수 있는 한정되고 제한적인 아이템을 의미하며, 클라이언트(155)의 멀티미디어 컨텐츠 등에 적용 가능하다. 상기 아이템을 획득한 클라이언트(155)는 본인의 멀티미디어 컨텐츠를 통해서 본인의 특성(개성, 장기, 재능 등)을 표현 가능하고, 타 클라이언트(155)들은 특성 아이템을 얻은 클라이언트(155)의 멀티미디어 컨텐츠를 통해 해당 클라이언트(155)의 능력이나 재능 등의 특성을 알 수 있게 된다. 또한, 상기 특성 효과는 멀티미디어 컨텐츠 주위에 광채가 난다든가 하는 표현 가능한 특수 효과를 의미하며 그 목적은 상기 특성 아이템과 동일하다.

특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)에 있는 멀티미디어 컨텐츠 적용부(150)는 개인 특성 처리부(115)를 통해 파악된 해당 클라이언트(155)에게 제공되는 특성 아이템과 상기 클라이언트(155)의 멀티미디어 컨텐츠와 매칭시켜 상기 멀티미디어 컨텐츠에 적용하는 기능을 가진다. 상기의 과정을 거쳐 특성 아이템에 적용된 멀티미디어 컨텐츠는 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)를 통해 디스플레이된다.

본 발명을 통해 클라이언트(155)는 본인의 특기나 재능을 발휘할 수 있는 이벤트에 참여함으로써, 상기 특기나 재능을 암시 또는 나타낼 수 있는 아이템(또는 효과) 등을 획득할 수 있다.

도2는 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)가 해당 이벤트에 참여하는 클라이언트(155)의 특성을 파악하여 적절한 아이템 및 특성 효과를 적용한 멀티미디어 컨텐츠를 제공하는 과정에 대한 간단한 흐름도이다.

특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)는 유·무선 인터넷을 통해 다양한 멀티미디어 컨텐츠를 구현 및 제공하는 역할을 한다. 상기 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)는 기존의 멀티미디어 컨텐츠 시스템을 포함 가능하며, 클라이언트(155)의 개인별 특성(특기, 재능 등)에 따라 특성 아이템 또는 특성 효과를 상기 클라이언트(155)의 멀티미디어 컨텐츠에 적용시켜 제공하게 된다. 또한, 클라이언트(155)의 개인별 특성 파악을 위한 이벤트를 유치하도록 한다.

클라이언트(155)가 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)에 접속을 하여(200), 상기 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)가 실시하는 특정 이벤트에 참여를 하게 된다(205). 특정 이벤트란 클라이언트(155)의 개인적 특성을 파악하거나, 이벤트에 참여하는 다수 클라이언트(155)들 간의 특성 차이를 일기 위한 유·무선 인터넷 상에서 진행되는 이벤트(노래, 퀴즈, 게임 등)를 의미한다. 클라이언트(155)는 본인의 개인적 특성을 발휘할 수 있는 이벤트에 참여하여 해당 아이템 등을 획득하고, 그것으로 본인의 멀티미디어 컨텐츠를 꾸미거나 장식하게 된다. 따라서, 타 클라이언트(155)로 하여금 본인의 멀티미디어 컨텐츠를 보고 본인의 특성(특기, 재능 등)을 인지시키게 할 수 있다.

클라이언트(155)가 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)가 실시하는 특정 이벤트에 참여를 하면(210), 상기 이벤트를 통해 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)의 특성 추출부(120)는 해당 클라이언트(155)만의 특성적 데이터를 추출하게 되고(215), 특성 확인부(125)를 통해서 상기 추출된 클라이언트(155) 특성 데이터에 대한 분석 및 확인을 실시한다(220).

상기 클라이언트(155)에 대한 특성 데이터의 분석 및 확인이 완료되면, 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100) 내의 등급 리스트 생성부(130)는 상기 클라이언트(155)에 대한 탄당한 등급을 부여하게 된다(225). 상기 등급 리스트는 해당 클라이언트(155)별 특성에 대한 공식적인 평가에 대한 것이며, 기본적으로 등급이 높게 책정된 클라이언트(155)는 해당 특성(노래, 퀴즈, 게임 등)이 뛰어나거나 우수하다는 것을 의미하며, 그에 적절한 특성 아이템 또는 특성 효과를 부여받게 된다.

특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100) 내의 특성 아이템 제공부(135)는 상기 등급 리스트 생성부(130)를 통해 책정된 해당 클라이언트(155)의 등급을 확인하여 클라이언트(155)의 특성에 맞는 특성 아이템 등을 특성 아이템 데이터 베이스(145)로부터 추출하는 기능을 한다(230).

해당 클라이언트(155)의 특성을 나타내는 특성 아이템 또는 특성 효과가 선정이 되면, 멀티미디어 컨텐츠 적용부(150)는 상기 클라이언트(155)의 멀티미디어 컨텐츠에 상기 특성 아이템 등을 적용하게 되고(235), 특성 아이템이 적용된 클라이언트(155)의 멀티미디어 컨텐츠는 유·무선 인터넷을 통해 디스플레이가 가능하게 된다(240).

특성 아이템이 적용된 멀티미디어 컨텐츠는 클라이언트(155)의 특성이 적절하게 반영된 것으로써, 타 클라이언트(155)들은 상기 멀티미디어 컨텐츠를 보고 상기 클라이언트(155)의 재능이나 특기 등의 특성을 알 수 있게 된다.

도3은 노래 이벤트를 통해 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)가 클라이언트(155)의 특성을 파악하고, 그에 따른 아이템을 제공하는 간단한 실례시도이다.

본 도면은 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)가 클라이언트(155)의 특성(노래)에 따른 아이템을 제공하기 위해 관련 이벤트를 노래 이벤트 제어부(300)를 통해 실시하는 간단한 블록도로써, 상기 이벤트에 참여하려는 클라이언트(155)는 유·무선 인터넷을 이용하여 접속을 하고 노래 이벤트 제어부(300)에서 제공하는 이벤트(노래자랑, 노래방 등)를 통해 본인의 노래 관련 특성을 전달하게 된다.

무선을 이용하여 상기 이벤트에 참여할 시에는 클라이언트(155)는 무선통신장치(이동통신 단말기, 무선통신 기능이 내장된 PDA, 스마트 폰, IMT-2000등을 포함하는 모든 무선통신장치)를 통해 참여가 가능하고, 유선을 이용할 경우에는 상기 이벤트의 특성상 음성입력장치(マイ크, 헤드셋 등)(315)를 통해서 가능할 수 있다.

노래 데이터 베이스(305)에는 상기 이벤트를 진행하기 위해 필요한 음향, 박자, 가사 등에 대한 데이터가 저장되어 있으며, 클라이언트(155)의 이벤트 참여시에 제공이 가능하다.

음성 데이터 추출부(310)는 노래 이벤트에 참여하는 클라이언트(155)로부터 입력되는 음성 데이터를 추출하여 상기 클라이언트(155)가 선택 또는 선정한 해당 노래 데이터와 비교 가능하도록 특성 확인부(125)에 전송하는 기능을 한다. 특성 확인부(125)를 통해 상기 클라이언트(155)의 특성 데이터가 분석이 되고, 분석된 정보는 등급 리스트 생성부(130)를 통해 상기 클라이언트(155)의 등급이 형성이 된다. 등급 리스트는 상기 이벤트에 참여한 다수의 클라이언트(155)의 개인적 특성에 대한 기록을 참조하여 작성되며, 특성 아이템이나 특성 효과를 부여받을 클라이언트(155)의 수 등은 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)의 권한이다.

만약, 상기 클라이언트(155)의 특성이 특성 아이템 또는 특성 효과 등을 부여받기에 적절하다고 판단이 되면 상기 아이템 등을 제공하게 된다. 본 도면에서 노래에 관한 이벤트를 실시함으로, 상기 클라이언트(155)의 특성이 특성 아이템 등을 받기에 적절하다는 것은 상기 클라이언트(155)가 노래에 관련된 재능이 뛰어나다는 것을 의미하게 된다. 예를 들어, 상기의 경우에는 노래에 관련됨으로 노래를 아주 잘 하는 클라이언트(155)에게는 '황금 마이크'와 같은 아이템을 제공할 수 있고 또는 별도의 인증서 등을 아이템으로 제공할 수 있다.

도4는 클라이언트(155)가 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)에 접속하고, 상기 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)가 실시하는 노래 이벤트를 통해 상기 클라이언트(155)에게 특성 아이템이 제공되는 간단한 흐름도이다.

본 도면은 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)가 클라이언트(155)에게 노래 이벤트를 제공하고, 상기 이벤트에 참여하는 클라이언트(155)로부터 입력되는 음성 데이터를 분석하여 특성 아이템 또는 특성 효과를 부여받을 만한지를 평가할 수 있는 등급 리스트를 작성하고, 이에 따라 해당 클라이언트(155)에게 적절한 특성 아이템 등을 부여하는 간단한 실례시도에 대한 흐름도이다.

클라이언트(155)가 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)에 접속을 하고(400), 상기 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)가 실시하는 노래 이벤트에 참여를 실시하면(405), 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)가 노래 이벤트 제어부(300)는 클라이언트(155)가 선택 가능한 노래 목록 등을 제공하고(410) 클라이언트(155)로부터 음성 데이터 등을 수신하게 된다(415).

특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)는 수신된 클라이언트(155)의 음성 데이터를 분석하여(420), 분석된 결과를 토대로 등급 리스트를 작성한다(425). 음성 데이터의 분석은 클라이언트(155)가 선택한 노래나 음악에 해당하는 기 데이터 베이스화 되어있는 박자, 음정 데이터 등을 참조하여 이루어질 수 있음을 밝힌다.

상기 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)는 분석 결과를 토대로 작성된 클라이언트(155)의 등급 리스트를 확인하여(430) 특성 아이템을 제공할 만한 클라이언트(155)인지 확인을 하게 된다. 만약 특성 아이템을 제공하는 순위나 기준에 미치지 못한다면(435), 특성 아이템의 부여는 취소되고, 해당 클라이언트(155)는 재도전을 하거나 접속 종료를 하게 되고(440) 그 결과는 저장이 된다(445). 저장된 결과들은 누적 등이 가능하여 클라이언트(155)의 다음 도전이나 접속 때 적용이 가능하다.

특성 아이템의 제공이 가능한 순위 또는 기준에 해당하는 클라이언트(155)일 경우(450), 상기 클라이언트(155)가 기존 특성 아이템을 보유하고 있는 클라이언트(155)라면(455) 특성 아이템을 추가 또는 기존 아이템을 업그레이드하는 방식으로 진행이 된다(460). 그러나, 특성 아이템을 처음 획득하는 클라이언트(155)일 경우에는(465) 특성 아이템의 제공만 이루어진다(470). 해당 클라이언트(155)에게 특성 아이템 또는 특성 효과가 제공되면 상기 특성 멀티미디어 컨텐츠 제공자(100)의 멀티미디어 컨텐츠 적용부(150)는 클라이언트(155)의 멀티미디어 컨텐츠에 상기 아이템 또는 효과를 적용시켜 브라우저 상에 디스플레이 시키게 된다(475).

상기 기술하는 특성 아이템은 이벤트가 노래 관련되어 실시되었으므로, 노래를 잘하는 클라이언트(155)를 상징하는 아이템이며, 상기 아이템을 소지한 또는 상기 아이템으로 장식된 멀티미디어 컨텐츠를 통해서 타 클라이언트(155)는 상기 멀티미디어 컨텐츠의 소유자가 노래를 잘하는 또는 노래에 관련된 특기나 재능을 가지고 있음을 인지할 수 있게 된다.

발명의 효과

본 발명에 따르면, 특정 분야의 클라이언트의 개인별 특성을 파악이 가능한 이벤트를 실시하여 상기 클라이언트의 파악된 특성을 토대로 해당 분야의 능력, 재능, 특기 등에 적절한 멀티미디어 컨텐츠 아이템 등을 제공함으로써, 클라이언트는 본인의 능력 또는 재능을 의미하는 멀티미디어 컨텐츠의 보유가 가능하다는 장점이 있다.

또한, 일반 클라이언트에게 판매되지 않는 아이템을 제공함으로써, 클라이언트들을 각종 관련 이벤트에 유치시키고 이에 따른 접속자 수 및 트래픽의 증가를 확보할 수 있다는 장점이 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

유·무선 네트워크를 통해 접속한 클라이언트에게 개인 특성이 반영되는 이벤트(노래, 퀴즈, 게임을 포함하는 이벤트)를 제공하는 수단;

상기 이벤트를 통해 개인적 특성 정보를 추출하는 수단;

상기 추출된 특성 정보를 참조하여 상기 등급에 따른 차별화된 멀티미디어 컨텐츠(또는 멀티미디어 컨텐츠 아이템)를 제공하는 수단;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 방법.

청구항 2.

제 1항에 있어서,

상기 추출된 특성 정보를 참조하여 등급별 리스트 그룹을 작성하는 수단을 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 방법.

청구항 3.

제 1항에 있어서, 상기 특성 아이템이 적용된 멀티미디어 컨텐츠는,

상기 클라이언트의 특성 또는 재능이나 특기를 의미하며, 상기 이벤트 참여 결과에 따라 자동 반영되는 것을 특징으로 하는 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 방법.

청구항 4.

제 1항에 있어서, 상기 특성 아이템이 적용된 멀티미디어 컨텐츠는,

개인 아바타(Avatar) 또는 캐릭터를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 방법.

청구항 5.

유·무선 인터넷을 통해 접속한 클라이언트에게 개인 특성이 반영되는 이벤트(노래, 퀴즈, 게임을 포함하는 이벤트)를 제공하는 이벤트 제어부;

상기 이벤트 제어부를 통해 제공되는 이벤트에 대한 정보를 저장하는 이벤트 데이터 베이스;

상기 이벤트를 통해 상기 클라이언트의 개인 특성 정보를 획득하여 분석하는 개인 특성 처리부; 및

상기 개인 특성 처리부와 연동하여 상기 클라이언트의 개인 특성이 반영된 멀티미디어 컨텐츠 또는 아이템을 상기 클라이언트 멀티미디어 컨텐츠에 적용시키는 멀티미디어 컨텐츠 적용부;를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 시스템.

청구항 6.

제 5항에 있어서, 상기 개인 특성 처리부는,

상기 이벤트 제어부에 참여하는 클라이언트의 특성 데이터를 획득하는 특성 추출부;

상기 특성 추출부를 통해 추출된 클라이언트 특성 데이터를 수신하여 분석 및 평가하는 특성 확인부;

상기 특성 확인부를 통해 확인된 상기 클라이언트의 특성 정보를 참조하여 적절한 특성 아이템 및 특성 효과를 부여하기 위한 등급을 책정하는 등급 리스트 생성부;

상기 등급 리스트 생성부를 통해서 선정된 해당 클라이언트의 등급을 확인하여 특성 아이템 또는 특성 효과가 부여된 아이템 또는 특성 효과를 선택 제공하는 특성 아이템 제공부;를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 시스템.

청구항 7.

제 5항 또는 제 6항에 있어서, 상기 개인 특성 처리부는,

상기 등급 리스트 생성부를 통해 작성된 클라이언트들의 등급 데이터를 저장하는 등급 리스트 데이터 베이스; 및

상기 클라이언트에게 제공되는 특성 아이템 또는 특성 효과 데이터를 저장하는 특성 아이템(효과) 데이터 베이스;를 더 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 시스템.

청구항 8.

제 5항에 있어서, 상기 등급은,

일정 순위 안에 포함되는 개인별, 그룹별 또는 이벤트별로 등급 산정을 하며, 상기 클라이언트의 이벤트 참여 빈도수나 성적에 따라 변동이 가능한 것을 특징으로 하는 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 시스템.

청구항 9.

제 5항에 있어서, 상기 특성 아이템이 적용된 멀티미디어 컨텐츠는,

상기 클라이언트의 특성 또는 재능이나 특기를 의미하며, 상기 이벤트 참여 결과에 따라 자동 반영되는 것을 특징으로 하는 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 시스템.

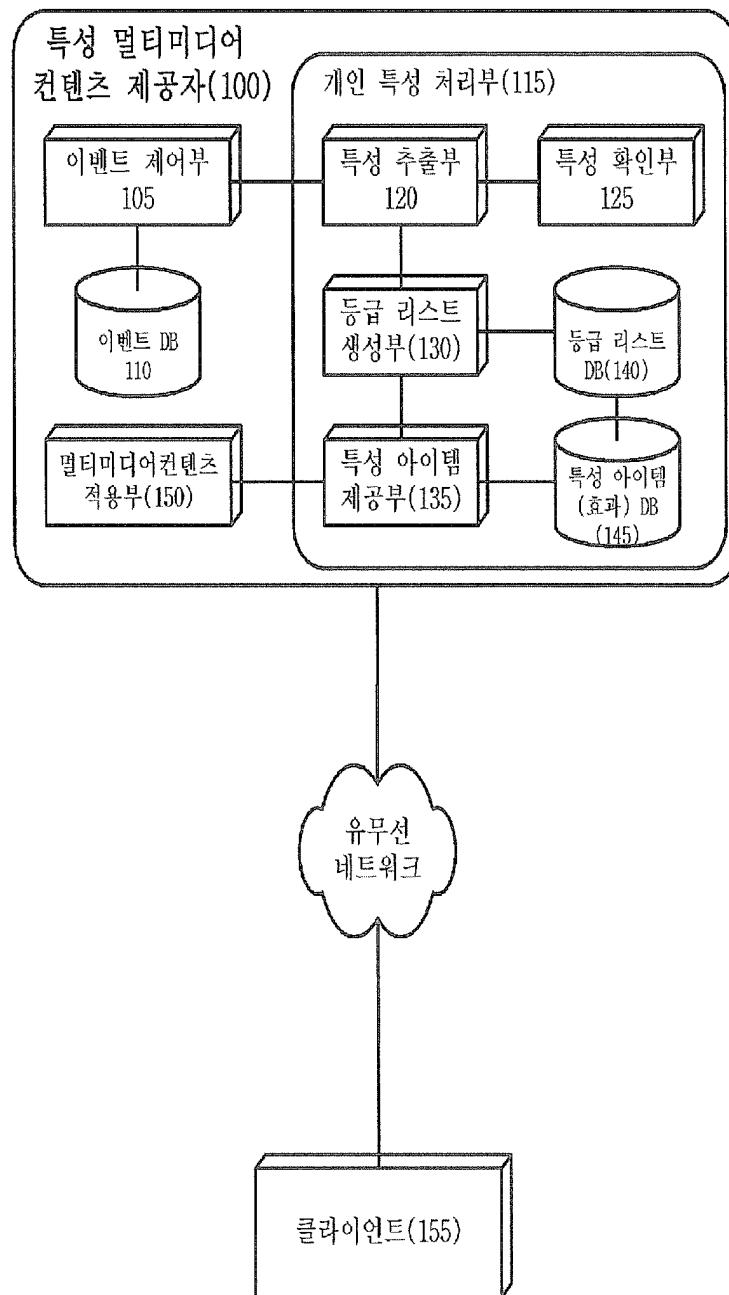
청구항 10.

제 5항에 있어서, 상기 특성 아이템이 적용된 멀티미디어 컨텐츠는,

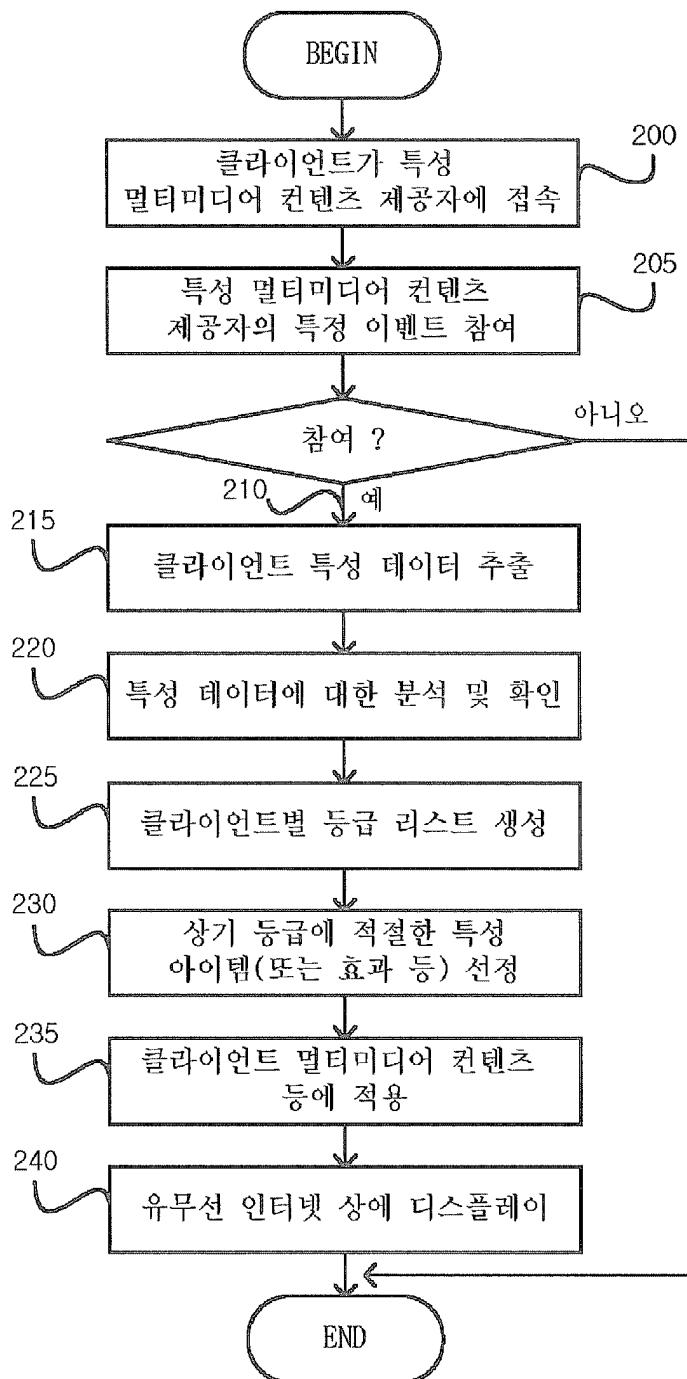
개인 아바타(Avatar) 또는 캐릭터를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 개인 특성이 적용된 멀티미디어 컨텐츠 제공 시스템.

도면

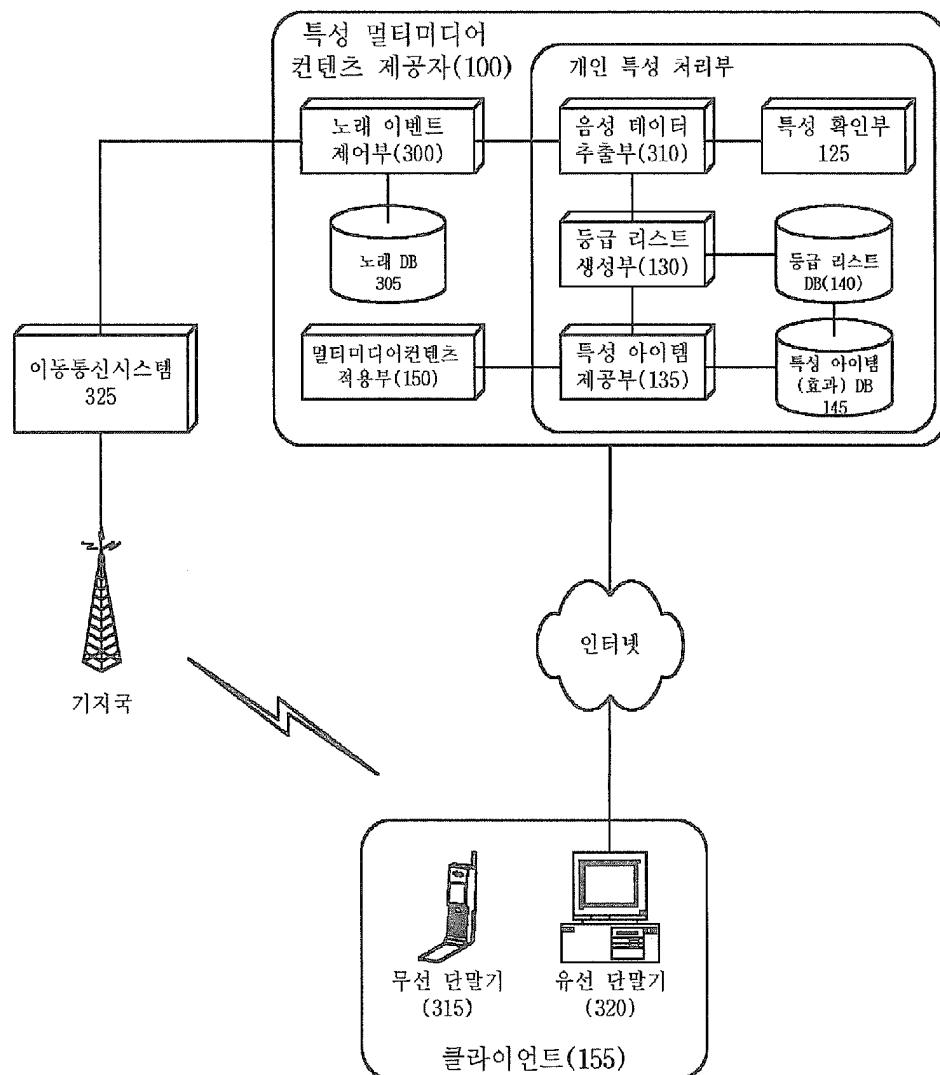
도면 1



도면 2



도면 3



도면 4

